

Секция «Философия. Культурология. Религиоведение»

**Идейные истоки цифрового перформанса как нового модуса
социокультурного бытия**

Лигус Мария Валентиновна

Студент

*Киевский Национальный Университет имени Тараса Шевченко, Философский
факультет, Киев, Украина
E-mail: maria-ligus@yandex.ru*

Эпоха постмодерна знаменательна многочисленными трансформациями в области коммуникативных процессов, связанных с творческим самовыражением, в результате которых возникают новые типы творческих актов, наделенных качеством перформативности. Одной из сфер проявления таких изменений является цифровое искусство, которое воплощает особенности социальных процессов и тенденций, характерных для эпохи постмодернизма, в частности кризис традиционных социальных институтов и плюрализм.

Согласно Т. Адорно, «ничто не наносит большего вреда теоретическому знанию о современном искусстве, чем его умаление до выяснения соответствий более ранним периодам» [3, 19]. Однако, рассмотрение его истоков поможет по-другому оценить как теории прошлого так и современную социокультурную реальность, которая несет на себе их влияние. Тем более, что немало идей и принципов, развивающихся в современной перформативной коммуникации, были высказаны еще в XIX веке. В частности, концепция абсолютного художественного произведения «гезамткунстверк», автором которой является выдающийся немецкий композитор и теоретик искусства эпохи Романтизма Рихард Вагнер.

Данная концепция, предполагающая понимание искусства как новой социальной реальности, как ориентира развития общества на пути к свободе и совершенству, долгое время считалась утопической в контексте грандиозной утопии, созданной в эту эпоху (наряду с известными романтическими утопиями красоты, активности личности, общечеловеческого единства, идеальной революции и единства человека и природы). Однако утопической ее можно назвать лишь отчасти, учитывая, что яркое воплощение произошло в XX веке, в эпоху возникновения и развития информационного общества.

Необходимой предпосылкой возникновения современного информационного общества стало создание первого компьютера в 1957 году. С тех пор, стремительно развивающиеся компьютерные технологии приобретают колоссальное значение в регулировании и воссоздании разнообразных процессов, создают новый модус социального бытия – виртуальную реальность, которая охватывает все сферы жизни общества, в частности культурную. Вторжение компьютерных технологий в область культуры и привело к появлению нового цифрового (электронного) искусства, которое хоть и противостоит традиционному визуальному, но в то же время является его продолжением на новом уровне развития. Стив Диксон, анализируя феномен современного медиа перформанса как одной из форм медиа искусства, считает исходным пунктом в появлении цифрового перформанса именно концепцию «гезамткунстверк» Р. Вагнера [2].

Так, цифровой перформанс есть синтез разных видов искусства, в частности живописи, театра и музыки, которые гармонично соединяются в едином целом. Именно

гармоничное соединение различных искусств было артистическим идеалом и одним из центральных понятий философской концепции Р.Вагнера, выраженной наиболее полно в работах «Искусство и революция» (1849) и «Произведение искусства будущего» (1850). По убеждению Вагнера, целостное художественное произведение объединяет театр, поэзию, музыку и танец. Они остаются независимыми и свободными внутри произведения, наследуя природу и синтезируя все, что существует в духовной культуре человечества без национальных ограничений: «вся наша будущая социальная организация, если мы достигнем истинной цели, будет и не сможет не носить художественный характер, который только и соответствует благородным задаткам человеческой природы» [1, 141].

Согласно концепции Вагнера, искусство – проводник социальных движений, общей целью которых есть человек сильный и прекрасный. Художественное творчество пронизывает все общественное бытие, позволяя каждому приобщиться к процессу творчества через любовь, которая указывает путь к красоте, которая в свою очередь приводит к искусству. Современные образцы медиа искусства также позволяют публике принимать участие в перформансе, а использование компьютерных технологий обеспечивает единство разных видов искусства. Кроме того, Вагнер считал, что произведение искусства призвано отображать социальные настроения. Дальновидность его взглядов подтверждает ситуация современного медиа арта, который обращается и отображает различные социальные и политические темы.

Благодаря развитию современных компьютерных технологий произведения искусства получают возможность существования в виртуальной реальности. Виртуальная реальность является технологией конструирования искусственных миров, которые соревнуются с реальным миром за достоверность. Действительно, именно в информационную эпоху виртуальность становится новой реальностью, соответственно произведения искусства перемещаются в новое измерение, что в XIX веке отмечал Рихард Вагнер. При всем разнообразии систем виртуальной реальности их объединяет эффект погружения (immersion) публики, воспринимающей искусство. Так, согласно концепции О. Грау, «медиа стратегия направлена на вызов высокого уровня чувства погруженности, присутствия (впечатления «пребывания там»), которое может усиливаться из-за последующего взаимодействия с «живыми» контекстами (“living” environments) в реальном времени» [4, 7]. Такое погружение публики было одним из центральных задач Р. Вагнера как на уровне самого произведения искусства, так и на уровне его представления с помощью различных технических и художественных стратегий. Среди них – расположение оркестра таким образом, чтобы публика его не видела; использование суггестивных лейтмотивов, которые повторяются. Идея погружения публики Р. Вагнера воплотилась в полной мере в 1876 году, когда композитор создал собственный театр, который предполагал особенную акустику, расположение оркестровой ямы, дизайн зала. Эти особенности роднят концепцию Вагнера с современным цифровым перформансом.

Таким образом, понимание некоторых проектов Романтизма как утопий в узком значении является ограниченным, учитывая, что они нашли воплощение в последующих эпохах. В частности, концепция будущего свободного искусства как сущности общества Р. Вагнера была переосмыслена в современном медиа искусстве сквозь призму мировоззрения эпохи постмодерна.

Литература

Конференция «Ломоносов 2013»

1. 1. Вагнер Р. Искусство и революция//Вагнер Р. Избранные работы. М., «Искусство», 1978.
2. 2. Диксон С. Цифровой перформанс: История новых медиа в театре, танце, спектакле и инсталляции, The MIT Press, 2007, пер. фрагментов Елфимов К., CYLAND MediaLab
3. 3. Adorno T. Aesthetic theory. Continuum 2002.
4. 4. Grau O. Virtual art : from illusion to immersion, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England. 2003